Expandir todo

TusCriaturas

Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares

Novedades

Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

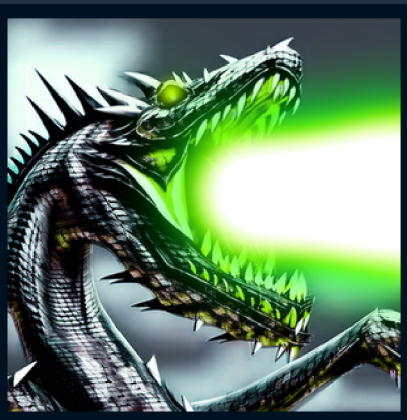
Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Juegos:Dragón de uranio adulto (DnD)

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

Véase: Juegos:Dragones de Uranio (DnD).

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*



Dragón de uranio.

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por lmontegav. Para ver más contenido casero del autor, véase Juegos:Contenidos caseros de lmontegav para DnD.

Sumario ocultar

1 Orígenes
2 Descripción
3 Ficha de criatura
3.1 Rasgos
3.2 Acciones
3.3 Acciones legendarias
4

Orígenes editar

Este artículo pertenece a la región fanon de Urandur.

Artículo principal: *Urandur (DnD)*

Tras la llegada de Bahamut, Tiamat y los dragones al planeta, llegaron siglos de guerra. Ocurrió la guerra de los dragones, donde las tropas de Bahamut y Tiamat se enfrentaron sin descanso. No obstante sus batallas perturbaron las ruinas radioactivas enterradas del antiguo mundo y despertaron a Yogmuchusul, el Devorador del Millar de Soles.

Yogmuchusul, con su tamaño colosal y su influencia radioactiva, desencadenó el caos en los campos de batalla. Se trataba de una amenaza mucho mayor y antes nunca vista por los dragones, una amenaza mayor que su propio conflicto mutuo. Yogmuchusul no buscaba nada, no era bondadoso ni maligno, era un ente incomprensible e inmensurable que destruía todo a su paso como si se tratara de una fuerza de la antinaturaleza implacable que tornaba todo en yermos radioactivos.

Bahamut y Tiamat se vieron forzados a buscar una tregua temporal para combatir la nueva amenaza. No obstante, de las cenizas radioactivas generadas por Yogmuchusul y la sangre derramada de los dragones, nacieron los primeros dragones de uranio, dragones de escamas negras con un reactor nuclear como corazón, y fieles adoradores de Yogmuchusul con una presencia espantosa y radioactiva.

Descripción editar

Los dragones de uranio adultos son dragones de uranio maduros.

A diferencia de los demás dragones, estos dragones presentan escamas metálicas altamente densas de uranio y pueden vivir en cualquier entorno —pero sólo habitan el subsuelo, en antiguas cavernas radioactivas con ruinas de ciudades de civilizaciones premágicas—.

Son criaturas consideradas caóticas y malignas, que detestan ser estorbadas y que reaccionan con una ira descomunal, irracional y psicótica a cualquier povocación o amenaza que perciban. Cualquier intento de relacionarse o razonar con un dragón de uranio es inútil, si bien eso no significa que no sean capaces de com[illegible] tendrán ningún deseo de comunicarse— ni que son estúpidos.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas

Añadir enlaces

Categorías

Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Urandur
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Contenido jugable
Criaturas
Dragones
Radioactividad
Uranio

Los dragones de uranio no necesitan depredar para alimentarse, al nutrirse con la energía generada por sus propias escamas, así como los minerales de Urandur y materiales similares que ingiere.

Su arma de aliento se basa en la reburjitación de corium radioactivo.

Ficha de criatura editar

Dragón/Aberración, enorme, caótico maligno.

Origen: Crónicas de Urandur (Contenido casero de Imontegav) **Categoría:** Dragón, Aberración (dual)

Clase de armadura: 20 (escamas de uranio empobrecido)

Puntos de golpe: 300 (24d12 + 144)

Valor de desafío: 20 (25.000 PE) - **Bonificador de proficiencia:** +7

Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando.

Estadísticas

Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
25 (+7)	12 (+1)	26 (+8)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fuerza +13, Constitución +14, Sabiduría +8, Carisma +11

Habilidades: Percepción +10, Intimidación +11, Arcano +9

Sentidos: Visión de rayos X 90 pies, Visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 20

Idiomas: Común, dracónido, uranduriano

Resistencias: Fuego y Fuerza; Encantado

Inmunidades: Veneno, Necrótico y Radiante; Envenenado, Agotamiento

Rasgos editar

Aura radioactiva. El dragón de uranio emite radiación constantemente. Toda criatura que comience su turno a 15 pies o menos del dragón debe realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 20) o recibir 14 (4d6) de daño radiante y acumular 3 puntos de radiación. Con 5 puntos de radiación acumulados, la criatura queda afectada por un nivel de agotamiento. Gana un nivel de agotamiento adicional por cada 5 puntos de radiación acumulados.

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Mente alienígena. Si una criatura intenta leer los pensamientos del dragón, influir sobre su mente o le inflige daño psíquico, debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 20 o quedará aturdida durante 1 minuto. La criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, y si tiene éxito, el efecto sobre ella finalizará.

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones editar

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco, uno con sus garras, y uno con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 20 (2d10+9) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +14 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d6+9) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +14 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d8+9) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Cada criatura elegida por el dragón que se encuentre a 120 pies o menos del dragón y sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedará asustada durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, y si tiene éxito, el efecto finaliza para ella. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto finaliza para ella, la criatura es inmune a la Presencia aterradora del dragón durante las siguientes 24 horas.

Aliento de corium (Recarga 5-6). El dragón exhala un torrente de corium fundido, una mezcla de metal y cerámica fundidas radioactivas.

- **Efecto primario:** **Cono de 60 pies.** Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza (CD 20). Si falla, recibe 60 (10d10) de daño radiante y 40 (8d8) de daño de fuego. Si tiene éxito, el daño se reduce a la mitad.
- **Efecto secundario:** **Cono de 60 pies.** El área afectada queda contaminada e impregnada de corium radioactivo. Al inicio de cada uno de sus turnos, toda criatura presente en el área sufre 10 (3d6) de daño radiante y 7 (2d6) de daño de fuego.

Acciones legendarias editar

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, a elegir entre las opciones que aparecen a continuación. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 para no recibir 16 (2d6+9) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

editar

Artículo original de lmontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 21:08. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas, el usuario lmontegav de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze